

*Direitos Culturais*, Santo Ângelo, v.13, n.29, p. 84-104 jan/abr.2018

## **A SOCIABILIZAÇÃO DA TV DIGITAL BRASILEIRA: O CREATIVE COMMONS COMO POTENCIAL INSTRUMENTO DE EDUCAÇÃO E DESENVOLVIMENTO LOCAL**

### **THE SOCIALIZATION OF BRAZILIAN DIGITAL TV: THE CREATIVE COMMONS AS A POTENCIAL EDUCATION AND DEVELOPMENT INSTRUMENT**

*Cláudio Márcio Magalhães<sup>1</sup>*  
*Lúcio Marcos Do Bom Conselho<sup>2</sup>*

**Resumo:** Com o advento do Sistema Brasileiro de Televisão Digital (SBTVD), iniciaram-se testes de funcionalidade para os sistemas híbridos que integram a radiodifusão e a internet, possibilitando a criação de conteúdos digitais tanto pelas emissoras, quanto pelos espectadores, sendo necessário dar tratamento jurídico adequado a esses conteúdos. O objetivo do presente artigo é analisar o uso da licença Creative Commons no SBTVD. Foi utilizada a metodologia qualitativa consistente em pesquisa bibliográfica e documental. Os resultados foram favoráveis ao uso aqui proposto da licença autoral. A conclusão é que se recomenda o uso da licença Creative Commons como forma de sociabilizar conteúdos na TV Digital, propiciando a educação e o desenvolvimento local.

**Palavras-chave:** Conteúdo Digital. Creative Commons. Direitos Autorais. Interatividade. Sistema Brasileiro de Televisão Digital

**Abstract:** With the advent of the Brazilian Digital Television System (SBTVD), started functionality tests for hybrid systems that integrate broadcasting and the Internet, enabling the creation of digital content both by the broadcasters, as the spectators, being necessary to take legal treatment suitable for this content. The purpose of this paper is to analyze the use of the Creative Commons license in SBTVD. Consistent qualitative methodology was used in bibliographic and documentary research. The results were favorable to the proposed use of the copyright license. The conclusion is that we recommend the use of Creative Commons license as a way to socialize contents on the Digital TV, thus providing education and local development.

---

<sup>1</sup> Graduação em Comunicação Social/Jornalismo pela UFMG (1986), aperfeiçoamento em Public Relations, Principles of Marketing e Advertising pela Massachusetts Bay Community College (1989-1990), especialização em Administração Mercadológica pela UNA (1993), Mestrado em Comunicação Social pela UFMG (1999) e Doutorado em Educação pela UFMG (2005). Professor/Orientador do Programa de Pós-graduação em Gestão Social, Educação e Desenvolvimento Local e do Instituto de Comunicação e Artes do Centro Universitário UNA. Fundador, vice-presidente (2000-2008), presidente (2008-2012) e conselheiro eleito da Associação Brasileira de Televisão Universitária. Editor responsável da Revista ABTU. Coordenador do Estudar - Acompanhamento Educacional. Linha de pesquisa e atuação acadêmica: comunicação, educação, TIC, mídia e criança, tv universitária, TV pública, TV Digital, interatividade, novas mídias, tecnologia social e Comportamento do Consumidor. E-mail: claudiomagalhaes@uol.com.br

<sup>2</sup> Graduado em Direito pela Universidade de Itaúna. Pós-graduado MBA - Direito da Economia e da Empresa - Fundação Getúlio Vargas; Pós-graduado Direito Educacional - PUC Minas. Pós-graduado MBA - Gestão Empresarial - Fundação Getúlio Vargas. Pós-graduado MBA Executivo Internacional - Ohio University - OHIO/USA; Extensão Universitária em Direito Digital - Escola Paulista da Magistratura. Mestrando em Gestão Social, Educação e Desenvolvimento Local - Centro Universitário UNA. Professor de Direito Digital, na Faculdade COTEMIG. E-mail: luciombc@gmail.com

**Key-words:** Digital Content. Creative Commons. Copyright. Interactivity. Brazilian Digital Television System.

**Sumário:** Considerações Iniciais; 1 Creative Commons; 2 Ginga e sistemas Híbridos; 3 Conteúdo compartilhado e os Sistemas Híbridos; 4 A Educação e o desenvolvimento local; 5 o CC como forma de sociabilização de conteúdos na TV brasileira; 6 Experiência de campo; Considerações Finais. Referências.

## Considerações Iniciais

A nova plataforma de televisão digital no Brasil possibilita o recebimento da imagem em alta resolução, bem como a interatividade com o telespectador, por meio de um sistema denominado GINGA, que se utiliza tanto da radiotransmissão (broadcast), quanto da Internet de banda larga (broadband). Esse sistema híbrido (broadcast e broadband) chamado GINGA foi desenvolvido no Brasil para permitir o acesso aos conteúdos e serviços disponibilizados pelas empresas de televisão.

O sistema GINGA somente foi possível graças à migração do sistema brasileiro de televisão da tecnologia analógica para a digital. A respeito da diferenciação entre o sistema digital e o analógico, vale esclarecer que, no sistema analógico, há reproduções do original, similar ao que acontece com uma copiadora, na qual se conseguem cópias de textos, mas que sempre perdem qualidade e nitidez com novas tiragens.

Já no sistema digital, há o envio direto do original, uma vez que o original é decodificado para a linguagem de máquina e reconstruído em outro terminal. Assim, independentemente do número de vezes em que o original é reproduzido, ele manterá a sua qualidade e nitidez.

Não obstante, o conteúdo difundido por meio do GINGA pelas emissoras de televisão, como toda produção intelectual produzida no País, é protegido por direitos autorais, o que pode monopolizar a difusão da cultura e dificultar a socialização de conteúdos digitais.

Neste íterim, vale salientar que em um estado democrático de direito, o direito à informação e comunicação são garantias constitucionais essenciais ao próprio exercício da cidadania, destacando-se as previsões do artigo 5º, incisos IX e XIV, da Carta Magna.

Desta forma, harmonizar o uso dos conteúdos digitais nos meios de comunicação em massa, minimizando os monopólios da indústria de entretenimento e comunicação, representam uma garantia para o uso social da informação e comunicação.

Este artigo objetiva demonstrar que o uso de licenças de direitos autorais criativas é uma forma de solucionar esse impasse e possibilitar a socialização de conteúdos, tais como imagens, textos, músicas, vídeos, softwares e outras obras intelectuais, sem a necessidade de se ter que pagar pelo uso desses conteúdos.

Como metodologia utilizamos a abordagem qualitativa, decorrente de pesquisa bibliográfica e documental.

Para melhor estruturar o artigo, iremos apresentar os principais conceitos imprescindíveis à compreensão do tema, para posteriormente fazermos algumas sugestões de uso das licenças criativas. Ainda citaremos as nossas experiências de campo, decorrentes da pesquisa de mestrado profissional dentro do Programa de

Pós-Graduação Interdisciplinar em Gestão Social, Educação e Desenvolvimento Local, do Centro Universitário UNA/MG. Posteriormente à essa abordagem teórica e de experiência de campo, apresentaremos as nossas conclusões.

Dentre as licenças criativas, destaca-se a licença criada pela organização americana “Creative Commons”, organização sem fins lucrativos que tem como objetivo facilitar o compartilhamento e uso de conteúdos, por meio de instrumentos legais que informam previamente ao usuário o que pode ou não ser feito com aquela obra.

Não obstante, por questão de recorte e relevância, limitar-se-á em falar da licença de direito autoral Creative Commons, diante da sua abrangência e proposta.

Aliás, quanto à proposta da licença Creative Commons, vale a pena resgatar como se originou esse tipo de licença.

## **1 Creative Commons**

De acordo com a Creative Commons (2002)<sup>3</sup>, a ideia do surgimento dessa licença ocorreu quando, tempos atrás, surgiu uma banda na cidade de Detroit/USA que tocava rock, mas sem o instrumento musical “baixo”, portanto, sem baixista! Um outro músico de uma renomada banda ouviu o som daquela banda e achou que eles precisavam de um baixista. Desse modo, o renomado músico, mesmo sem autorização da banda ou da gravadora, regravou o som daquela banda, acrescentando o som do “baixo”. Durante esse projeto, ambos os músicos encontraram-se casualmente, momento em que foi solicitada e concedida a permissão para a continuidade do projeto.

Essa estória foi usada para exemplificar que nem todo mundo consegue encontrar com outros autores e obter a permissão para uso de suas obras intelectuais, mesmo que esses autores não se importem com aquele uso!

Então surgiu a indagação: não seria muito mais fácil se já se soubesse o que se pode ou não fazer com determinada obra?

Assim, como resposta a essa nova demanda da sociedade, surgiu o Creative Commons com a proposta de informar ao mundo que aquelas pessoas querem autorizar certos usos para suas obras, criando-se o símbolo “CC”, que identificam as obras que aderiram aos termos de uso da licença de direito autoral denominada Creative Commons.

O Creative Commons é um conjunto de licenças padronizadas e de alcance mundial que são disponibilizadas livremente no site da organização. Esses padrões de licenças foram desenvolvidos em três camadas: a primeira chamada de “Texto Legal”, escrito em uma linguagem que advogados e juízes possam entender as permissões de uso; a segunda chamada de “Legível por Humanos”, escrito de uma forma resumida para que criadores, educadores, cientistas e público em geral possam entender; a terceira camada é chamada de “Legível por Máquinas”, e é feita em forma de linguagem para que as máquinas consigam entender, tais como aplicativos, motores de busca da Internet e outros tipos de tecnologia.

Dessa forma, o “CC” facilitou algumas regras dos direitos autorais, uma vez que permite preservar alguns direitos aos autores, bem como informar às

---

<sup>3</sup> Informações em vídeo institucional da organização Creative Commons. Disponível em: <<https://creativecommons.org/videos/get-creative>> Acesso em: 16 de jun. 2017.

pessoas quais são as formas de uso autorizadas para determinada obra, permitindo o compartilhamento de conteúdos, a co-criação de obras derivadas ou mesmo de conteúdos inéditos.

## 2 Ginga e Sistemas Híbridos

Diante da promulgação do Decreto nº 5.820, de 29 de junho de 2006, fixou-se prazo para que todas as emissoras integrantes do Sistema Brasileiro de Televisão migrem a radiodifusão do sistema analógico para o sistema digital. Assim, a partir de 2018, todas as emissoras deverão desligar o sinal analógico e funcionar somente no sistema digital.

Nesse contexto, criou-se o sistema brasileiro denominado GINGA, um sistema informatizado que utiliza, de forma integrada, a radiodifusão e a internet, permitindo o acesso aos conteúdos e serviços disponibilizados por meio do aparelho de televisão.

Em outras palavras, o GINGA é uma tecnologia que permite ao telespectador interagir com o aparelho de televisão, garantindo o acesso à informação, conteúdos educacionais e até mesmo serviços sociais.

Vale salientar que há no mundo vários outros sistemas similares ao GINGA, destacando-se o HbbTV (Hybrid broadcast e broadband TV) na Europa e o Hybridcast da NHK no Japão.

Em comum, eles permitem, por meio do sistema digital, a transmissão de informações e a interatividade entre o telespectador e as emissoras de televisão, através da interação da radiodifusão (broadcast) e da Internet (broadband).

Contudo, como já mencionado, esse conteúdo a ser disponibilizado pelas emissoras de televisão é protegido por direitos autorais e, por tradição, os provedores de conteúdo tentam reter o conhecimento de forma a maximizar seus lucros.

Para exemplificar essa preocupação com a preservação e monetização dos direitos autorais, em outubro de 2014, o ECAD – Escritório Central de Arrecadação e Distribuição, instituição responsável legalmente por fazer a cobrança dos direitos autorais no Brasil, anunciou ter lançado no mercado uma ferramenta tecnológica que faz a captação e identificação automática de músicas executadas na televisão, a fim de efetuar posteriormente a cobrança dos direitos autorais incidentes<sup>4</sup>.

Outro exemplo é a realização pelo Superior Tribunal de Justiça – STJ de audiência pública para discussão de direitos autorais, envolvendo novas tecnologias de transmissão de músicas via internet, que ocorreu no dia 14 de dezembro de 2015<sup>5</sup>. Essa discussão foi inaugurada no STJ com o ingresso de um recurso especial proposto pelo ECAD contra a Oi para cobrança de direitos autorais, pelo fato de a Oi disponibilizar o serviço chamado Rádio Oi FM na

---

<sup>4</sup> Noticiado dentre outras mídias, no site TECMUNDO. Reportagem de Wikerson Landim do dia 29 de nov. 2014, disponível em: <<http://www.tecmundo.com.br/musica/66676-ecad-lanca-sistema-identificacao-automaticamente-musicas-executadas-tv.htm>>. Acesso em 16 de jun. 2017.

<sup>5</sup> Noticiado no próprio site do STJ, disponível em: <[http://www.stj.jus.br/sites/STJ/default/pt\\_BR/noticias/noticias/Audi%C3%Aancia-P%C3%BAblica-vai-discutir-execu%C3%A7%C3%A3o-de-m%C3%BAsic-as-via-internet](http://www.stj.jus.br/sites/STJ/default/pt_BR/noticias/noticias/Audi%C3%Aancia-P%C3%BAblica-vai-discutir-execu%C3%A7%C3%A3o-de-m%C3%BAsic-as-via-internet)>. Acesso em 24 de nov. 2015.

internet. Assim, aquela corte irá discutir os direitos autorais nessa nova modalidade tecnológica.

Assim, cresce a preocupação com a propriedade intelectual dos conteúdos gerados e disponibilizados na televisão brasileira.

Dessa forma, a utilização de licenças de usos, que permitam a maior divulgação e o melhor aproveitamento do conteúdo por outras pessoas e outros provedores de conteúdo, poderia permitir a sociabilização dessas produções quando liberadas pelas emissoras e pelos seus autores intelectuais, potencializando a educação e o desenvolvimento local de várias comunidades. Um simples exemplo dos inúmeros que podem existir: um documentário sobre problemas de saúde poderia ser copiado, replicado, distribuído e até reeditado e atualizado conforme características de uma região, sem a necessidade de trâmites legais atualmente exigidos para a garantia dos direitos autorais.

É certo que uma das dificuldades do uso social desse tipo de licença é a sua própria gratuidade, que encontra resistência de produtores de propriedade intelectual, bem como das emissoras de radiodifusão que, na maioria dos casos, objetivam reter conhecimentos e obter lucros por meio de licenças restritas de uso, limitando a sociabilização do conteúdo digital.

No entanto, por outro lado, há, cada vez mais, uma ampliação da cultura do compartilhamento gratuito. Mas as pessoas, instituições e entidades que querem compartilhar conteúdos digitais desconhecem as formas legais de fazê-lo.

O uso de sistema híbrido que integra broadcast (radiodifusão) e broadband (internet) no Sistema Brasileiro de Televisão Digital (SBTVD) é inevitável, pois decorre de previsão legal (Decreto nº 5.820/2006) e é uma tendência mundial.

Entretanto, pouco se discute a respeito dos direitos sobre os conteúdos a serem disponibilizados digitalmente, muito menos pelo seu uso social (educação e desenvolvimento local).

Neste viés, acredita-se que o aproveitamento da licença Creative Commons no SBTVD se mostra como um bom caminho para a regulação dos direitos sobre os conteúdos digitais, bem como para o seu uso social, podendo propiciar educação e desenvolvimento local.

### **3 Conteúdo compartilhado e os sistemas híbridos**

Não se considere o que hoje é posto como interatividade e qualidade da TV Digital como premissas consolidadas. Esse trabalho trata do aproveitamento das novas tecnologias para algo que é caro: os conteúdos audiovisuais compartilhados. Não é algo totalmente novo e já é explorado pelas emissoras de televisão pelo gênero que lhes é mais sofisticado: o telejornalismo.

Essa iniciativa de interação e de co-criação de conteúdo, também chamado de conteúdo colaborativo no telejornalismo, já é lembrada por Cannito (2010):

Enquanto grandes emissoras ainda mantêm uma equipe fixa de profissionais e envia repórteres para onde está a notícia, outros veículos já começam a se valer da produção colaborativa. [...] As mudanças no meio de produção de conteúdo, decorrentes da TV digital, deverão influir também em outro tipo de cobertura, a de guerra. Se anteriormente as emissoras de TV enviavam suas equipes aos locais de conflito ao menor sinal de guerra, a fim de obter todas as imagens, hoje elas contam mais com a cobertura de jornalistas independentes (CANNITO, 2010, p. 184).

Essa mudança de paradigma do jornalismo abaixo mencionada por Medeiros e Lacerda (2015) traz uma boa perspectiva para o uso da TV digital, suas potencialidades e a co-criação de conteúdos:

Em outros tempos o jornalismo participativo se dava através de cartas enviadas aos programas, ou ligações; tais conteúdos, na grande maioria das vezes, passavam por um processo de edição antes de serem apresentadas à audiência. Com a disseminação das TICs, o processo de participação na produção jornalística assume uma postura mais democrática – em muito, de resistência –, uma vez que, como acontece de forma direta, as possibilidades de edição do conteúdo diminuem e a facilidade de acesso se multiplica (MEDEIROS; LACERDA, 2015, p. 100).

Entretanto, como ficam os direitos autorais dessa produção colaborativa? Como se dará a menção dos créditos autorais? E quanto à reprodução desse conteúdo por outras emissoras comunitárias, por exemplo, como se dará? Essas são algumas perguntas a serem respondidas pelas licenças de uso de direitos autorais existentes na atualidade.

Nota-se que essa convergência digital está mudando a forma como a sociedade apropria-se da informação, bem como a forma como a sociedade produz conteúdo.

O site de vídeos YouTube, maior referência de produção audiovisual independente do mundo, é um grande exemplo da mudança de paradigma na telecomunicação. O YouTube propiciou aos internautas produzirem seus próprios vídeos e conteúdos, colocando-os em uma vitrine que pode ser acessada de qualquer parte do planeta.

Sobre o comportamento do internauta, Portela e Marques (2015) já destacavam:

O Brasil registrou 68,1 milhões de visitantes únicos à internet em fevereiro de 2014, segundo a pesquisa “Brazil Digital Future in Focus 2014”, desenvolvida anualmente pela comScore, empresa líder global em medição de audiência digital (VIEIRA, 2014), que também aponta a tendência dos brasileiros em continuar liderando o engajamento online, com usuários que navegam 29,7 horas por mês, 7 horas a mais do que a média mundial. Outra pesquisa realizada periodicamente pela Serasa Experian, por meio da ferramenta Hitwise, constatou que o YouTube foi a segunda rede social mais acessada pelos brasileiros em 2014, com 22,3% da audiência, um crescimento de 4,84% em relação ao mesmo período analisado, perdendo apenas para o Facebook. Os usuários do Brasil passaram, em média, 14 minutos e 39 segundos assistindo vídeos (PRÓXXIMA, 2014), ou seja, metade do tempo gasto navegando é dedicado a assistir vídeos, demonstrando o grande interesse do brasileiro por este tipo de conteúdo e justificando o sucesso do Youtube no país. (PORTELA; MARQUES, 2015, p. 6).

Ainda Cannito (2010) mostra a mudança no paradigma de riqueza na sociedade digital:

Passado o momento de transformações tecnológicas, o diferencial estará nos conteúdos. Para crescer no mundo digital as empresas e os criadores têm de ter em vista que os tipos variados de tecnologia – e mesmo

aparelhos – não terão significado aos olhos dos consumidores. Para estes, o ideal é que a tecnologia seja invisível, e sua motivação estará no conteúdo e nos serviços (aplicativos) oferecidos. [...] Além de questão cultural, a TV é também uma questão econômica vital para a soberania do país. Temos possibilidades reais de desenvolver uma televisão soberana, que atraia o interesse do povo e conquiste plateias internacionais, trazendo divisas e divulgando ao mundo os nossos valores multiculturais, contribuindo para a construção de uma nova civilização com mais tolerância e menos conflito. Mas para que isso ocorra temos que deixar de ser mesquinhos e pensar grande. Temos de ter a consciência de que podemos crescer muito mais (CANNITO, 2010. p. 251-255).

A televisão tem várias possibilidades, dentre elas destacar-se-á neste trabalho a potencialidade de se fazer educação e propiciar o desenvolvimento local, o que será tratado posteriormente.

Dessa forma, a grande novidade no SBTVD e em outros sistemas similares no mundo é a possibilidade de integrar o sistema de radiodifusão (broadcasting) com o sistema de banda larga que se utiliza da internet (broadband) e disponibilizá-lo por meio do aparelho de televisão.

Essa convergência digital ressalta a importância da nova forma de comunicação, Machado Filho (2013) fala sobre o uso da 2ª tela (dispositivos móveis) como estratégia de comunicação, complementando a 1ª tela (televisão), salientando a importância social da TV e desbancando a impressão que se tinha a respeito da sua obsolescência, frente aos novos dispositivos tecnológicos:

A TV sempre foi um veículo social, com um papel claro dentro de uma sociedade, seja para informação, entretenimento ou exercício da democracia. [...] utilizados de forma estratégica, os dispositivos de segunda tela estão se mostrando muito eficazes em recuperar essa característica social da televisão e o ato de se consumir uma programação televisiva em grupo. Porém, não dentro de espaços fechados, mas virtualmente, por meio das redes sociais. [...] Este posicionamento amplia o uso da segunda tela deixando de ser apenas um conteúdo que agrega valor ao programa distribuído pela emissora para ser um dispositivo vinculado a uma estratégia de comunicação que objetiva a participação do telespectador, compartilhando o conteúdo em sua rede de relacionamento de forma atuante (o telespectador fã) (MACHADO FILHO, 2013).

E apesar das inúmeras previsões de que a internet e os dispositivos móveis iriam suplantam a televisão, Magalhães (2013) contextualiza que o telespectador é um ser social que toma decisões com base em suas experiências e cultura, de forma tal que sempre irá procurar novos usos para a 1ª tela, prevendo o fortalecimento da televisão nos próximos anos e um forte uso do aparelho em conjunto e simultaneamente com a internet por meio dos dispositivos móveis.

A televisão motiva a interação virtual, conforme dados:

[...] telejornais, filmes e eventos esportivos são os mais assistidos pelos conectados, em conjunto com as novelas, que são o principal tema de debate dos quase 30% dos consumidores simultâneos que tem o hábito de comentar o conteúdo assistido, seguido de perto pelos noticiários. [...] Nesse sentido, a TV e a internet não se tornam prejudiciais uma à outra, mas complementares, tanto como experiência comunicacional entre

telespectadores e usuários, como enquanto indústrias: cultural e comercial. Somado à inserção social, cultural e física da TV na casa das pessoas, e à afinidade crescente com a internet, esse casamento, portanto, tem mais perspectivas de fortalecimento dos seus pares do que de sobreposição de um em relação ao outro (MAGALHÃES, 2013, p. 7).

Dessa forma, entende-se que a televisão fomentará a participação social e a interação pelos novos aparelhos tecnológicos, propiciando o fortalecimento da televisão brasileira, mediante o uso da 2ª tela em conjunto com a 1ª tela. Em outras palavras, a parceria televisão e internet é promissora.

Ademais, inegável é a influência que este tipo de veículo midiático tem sobre a nossa sociedade, valendo destacar as palavras de Aloísio Krohling e Raphael Boldt:

Apesar do poder exercido pela mídia na construção social da realidade carecer de estudos mais profundos, negar a influência do discurso midiático na configuração da realidade seria algo extremamente nocivo para a própria sociedade, pois somente a partir do seu reconhecimento poderemos assumir posturas mais críticas em relação aos meios de comunicação de massa. (KROHLING; BOLDT, 2008, p. 4).

Não queremos analisar se os meios de comunicação de massa são usados de acordo com interesses privados ou escusos, de forma benéfica ou não para a sociedade, mas destacar a importância deste tipo de mídia na nossa sociedade, especialmente no Brasil que ainda o utiliza como forma essencial de comunicação e informação, garantindo democracia e informação aos seus cidadãos.

Até aqui se apresenta o sistema brasileiro de televisão digital e o seu funcionamento integrando o sistema híbrido de broadcasting (radiodifusão) e broadband (internet), demonstrando algumas dificuldades e potencialidades do uso dessa tecnologia, tais como o compartilhamento de conteúdo. Entretanto, agora cabe focar no uso dessa tecnologia como forma educacional e transformadora, uma das proposições levantadas no presente trabalho.

#### **4 A Educação e o desenvolvimento local**

Sob o viés da educação e do desenvolvimento local, já é possível abordar o uso das novas tecnologias, valendo recordar os ensinamentos do saudoso Rubens Alves quando compara a educação com a culinária: “A educação é uma arte. O educador é um artista. Aconselha os professores a aprender seu ofício com as cozinheiras”. (ALVES, 1999, p. 39).

Nesse sentido, o convite ao leitor é que pense a educação como algo que, assim como a arte, mistura encanto, cultura, ofício e instrumento.

A televisão é, igualmente, um instrumento que encanta as pessoas, já o sendo propício ao seu uso como ferramenta educacional. Tanto o é que há muito a televisão leva cultura, entretenimento e informação para o telespectador, seja por meio de programas educativos ou meramente informativos ou mesmo de entretenimento.



Não se está aqui defendendo o protagonismo da televisão como ferramenta educacional, mas o seu uso complementar, com caráter informativo e capaz de gerar conhecimento aos seus usuários.

Ainda no aspecto educacional, importante esclarecer ao leitor que não se está tratando, *a priori*, da educação formal como sendo aquela que leva conhecimentos predeterminados a um grupo de pessoas, definida por Gohn (2006, p. 28) como sendo “[...] aquela desenvolvida nas escolas, com conteúdos previamente demarcados;”. Mas sim a educação como processo informacional que transforma as pessoas, levando-as de um ponto a outro na escala do conhecimento.

Dessa forma, o próprio uso da televisão pode se tornar um processo educacional que propicia àquele cidadão aprender novos conhecimentos, tais como aprender a utilizar seu próprio aparelho de televisão como um agregador à sua usual participação social.

Brandão (1981, p. 7) já dizia que: “ninguém escapa da educação. Em casa, na rua, na igreja ou na escola, de um modo ou de muitos todos nós envolvemos pedaços da vida com ela: para aprender, para ensinar, para aprender-e-ensinar”.

Nesse contexto da educação não formal, Brandão (1981) ainda ressalta:

Não há uma forma única nem um único modelo de educação; a escola não é o único lugar onde ela acontece e talvez nem seja o melhor; o ensino escolar não é a sua única prática e o professor profissional não é o seu único praticante (BRANDÃO, 1981, p. 9).

No mesmo sentido, Morin (2003) destaca o ensinamento passado de geração a geração, como um desdobramento da educação não formal:

Esse destino comum, memorizado, transmitido, de geração a geração, pela família, por cânticos, músicas, danças, poesias e livros; depois pela escola, que integra o passado nacional às mentes infantis, onde são ressuscitados os sofrimentos, as mortes, as vitórias, as glórias da história nacional, os martírios e proezas de seus heróis (MORIN, 2003, p. 67).

Assim, neste trabalho, tratar-se-á a educação no seu sentido amplo, a chamada educação não formal, atrelada à ideia de experiência e transmissão de conhecimentos.

A atividade humana aperfeiçoa-se utilizando melhor as suas ferramentas e os meios tecnológicos e isto já pode ser entendido como um processo de educação. Já, quando o ser humano transmite informações ordenadas a outros, e estes assimilam aquelas informações dentro de um sentido próprio, há a geração de conhecimento, sendo percebido, e, então, a ocorrência de um processo educacional.

Morin (2003) já falava sobre a educação não decorrente das ciências formais, como, por exemplo, por meio do uso da televisão:

Podemos dizer que as telenovelas também nos falam sobre problemas fundamentais do homem; o amor, a morte, a doença, o ciúme, a ambição, o dinheiro. Temos que entender que todos esses elementos são necessários para entender que a vida não é aprendida somente nas ciências formais (MORIN, 2003, p. 6).

Morin (2003) ainda lembra a autocapacidade de aprender por meio dos filmes e romances, o que reforça a ideia de se utilizar da televisão como um processo educacional:

Escolas da descoberta de si, em que o adolescente pode reconhecer sua vida subjetiva na dos personagens de romances ou filmes. Pode descobrir a manifestação de suas aspirações, seus problemas, suas verdades, não só nos livros de ideias, mas também, e às vezes mais profundamente, em um poema ou um romance (MORIN, 2003, p. 48).

Continuando Morin (2003):

Escolas de compreensão humana. No âmago da leitura ou do espetáculo cinematográfico, a magia do livro ou do filme faz-nos compreender o que não compreendemos na vida comum. Nessa vida comum, percebemos os outros apenas de forma exterior, ao passo que na tela e nas páginas do livro eles nos surgem em todas as suas dimensões, subjetivas e objetivas (MORIN, 2003, p. 50).

Dessa forma, permite-se entender a importância da televisão e seus recursos tecnológicos como uma das formas de se educar a humanidade, propiciando um desenvolvimento local ao espectador ativo.

Para tanto, o desenvolvimento local, conforme ensina Machado (2014)<sup>6</sup>:

Não idealiza as oportunidades que possam surgir da relação entre global e local, pois o global pode estar contido no local, ser um dos seus círculos concêntricos. [...] Considera que a existência empírica humana é dada no plano histórico-mundial, por isso as políticas universais devem servir de referência para as focalizadas; a dialética com o universal constitui as possibilidades do singular (MACHADO, 2014, informação verbal).

Não se refuta o poder local das territorialidades e sabe-se da importância do global sobre o local e vice-versa, mas aqui se foca na ideia do desenvolvimento local desprendido da territorialização do local.

Dowbor (1994) já destacava a influência que o global tem sobre o local e já chamava a atenção para a importância que as tecnologias têm na possibilidade de empoderar as pessoas e promover o desenvolvimento local:

O espaço local está em plena transformação. Surge com a informática e a internet uma nova geração de inovações no plano das técnicas de gestão municipal. Pela primeira vez torna-se relativamente barato ter e manter sistemas de informação atualizados. As fotos de satélite nos permitem assegurar um seguimento mais sofisticado, por exemplo, na área ambiental. O custo de terminais de computador, que tem caído [sic.] vertiginosamente, permite sistemas de informação ao cidadão nos próprios bairros e uma nova transparência administrativa, com tudo o que isto pode representar em termos

---

<sup>6</sup> Palestra da Professora Lucília Machado no encerramento no III SIMPÓSIO DE SOCIALIZAÇÃO DA PRODUÇÃO ACADÊMICA: DESAFIOS DO DESENVOLVIMENTO LOCAL. Ocorrido no Centro Universitário UNA – Belo Horizonte, no dia 21/11/2014.

de democratização. [...] O próprio orçamento participativo, que já se tornou referência no país, está sendo replicado em diversas partes do mundo. [...] Em outros termos, o espaço local é um espaço em plena revalorização, e em plena transformação. E devemos dotar-nos dos instrumentos correspondentes (DOWBOR, 1994, p. 11).

Embora o autor tenha escrito essas impressões há mais de duas décadas, o tempo mostrou que terminais de computador tornaram-se corriqueiros nas residências de classe média e alta, mas ainda estão enfileirados nos laboratórios da grande maioria das escolas e longe das salas regulares, assim como, mesmo que presente em parte das casas das classes economicamente desfavorecidas, não contam com a internet de qualidade. Quanto aos projetos de participação nas políticas públicas, o tempo mostrou que as novas tecnologias não ampliaram significativamente essa participação e, à exceção da melhoria da disponibilização de parte dos dados de gestão pública, elas continuam estando à revelia de grande parte da população, mesmo ela estando municiada de *smartphone*, *tablets* e computadores domésticos baratos.

Não obstante, já bem se argumentou que a televisão digital poderá levar todo o tipo de informação ao cidadão local, seja em qual parte do país ele estiver. O canal bidirecional e a interatividade permitida pela TV digital pode propiciar que o orçamento participativo, por exemplo, seja feito pelo aparelho de televisão.

Pessoas poderão enviar imagens por meio da TV Digital, utilizando-se, por exemplo, da 2ª tela (dispositivos móveis). Na mão contrária, poderá fazer uploads de notícias, curiosidades, alertas meteorológicos, trânsito e emergências. O importante, no entanto, é saber da qualificação e dos critérios dessa participação. Será para atender unicamente aos interesses comerciais das emissoras (comprovação de audiência, compra de produtos licenciados, rateio do custo da ligação com as operadoras de telefonia, diminuição do custo de produção), ou terá um papel de ampliação de participação efetiva que, conforme dito na citação anterior, revalorize e transforme o local? Essa definição depende quase que exclusivamente do estabelecimento de políticas de comunicação, iniciada, inclusive, com a própria regulamentação da TV Digital. Moura (2013) aponta uma política pública normativa que visa dar poder local por meio da televisão:

O Canal da Cidadania foi previsto no decreto de implantação da TV digital, em 2006. Seu objetivo é dar espaço à produção das próprias comunidades e divulgar os atos dos poderes locais, como prefeituras, câmaras de vereadores e assembleias legislativas (MOURA, 2013, p. 15).

Assim, as redes de pessoas que se apropriarem dessa ferramenta de inovação social tecnológica estarão se informando e potencializando o seu próprio desenvolvimento local.

Tal fato foi bem observado por Moura (2013):

Por ser o meio de comunicação mais presente na vida dos brasileiros e pela instalação do sistema de televisão digital no país, prevê-se o estímulo à produção independente de caráter regional, a criação de um sistema público de comunicação e serviços interativos que possam favorecer o desenvolvimento local (MOURA, 2013, p. 404).

Contudo, como já se provocou anteriormente, como ficariam os direitos autorais dos conteúdos produzidos e disseminados por meio da TV digital?

## **5 O CC como forma de sociabilização de conteúdos na TV brasileira**

Após esse levantamento teórico, já é possível fazer a proposição de se usarem as licenças Creative Commons (CC) como forma de sociabilizar conteúdos digitais, no âmbito da TV Digital Brasileira.

O Creative Commons é um padrão de licença de direitos autorais reconhecido e validado internacionalmente. É de fácil usabilidade, dinâmico como o próprio ambiente digital. Já é amplamente utilizado por diversas organizações públicas e privadas. Pode ser utilizado como política pública de telecomunicações.

Dada a sua iconografia, será possível utilizá-lo no conteúdo a ser exibido na TV Digital, possibilitando ao telespectador facilmente identificar o que ele pode ou não fazer com aquele conteúdo: copiar; replicar; editar, usar comercialmente ou não.

Diante do canal bidirecional da TV Digital, que propiciará interatividade, será possível, no momento de upload de um arquivo (imagens, músicas, desenhos etc.), ao telespectador escolher quais direitos de uso ele deseja permitir à sua obra intelectual.

Esse sistema manteria a característica de dinamismo da era digital e poderia ser facilmente implementado, dada a sua gratuidade, reconhecimento jurídico, aderência técnica e amplas possibilidades de usabilidade.

Iniciativas já foram feitas para testar a interatividade como uso social na TV Digital Brasileira:

Em uma iniciativa da EBC/TV Brasil com o apoio de universidades e empresas do setor, o governo federal conduziu um experimento em escala reduzida na Paraíba, como um dos pilotos para testes do seu portal de serviços interativos com beneficiários do Programa Bolsa Família. [...] As 100 famílias escolhidas receberam todos os equipamentos necessários para a captação do sinal digital e interação pelo canal de retorno: uma antena UHF, um conversor digital acoplado ao aparelho de televisão e um celular para conexão à internet, já que as localidades nas quais foi testada interatividade não possuem banda larga. Segundo o relatório da EBC, que inclusive tem acompanhamento do Banco Mundial, os resultados foram plenamente satisfatórios, pois as pessoas puderam se beneficiar de fato e de direito, de serviços eletrônicos que estendem a possibilidade do exercício da cidadania em regiões remotas nas áreas de saúde, previdência, bancos públicos, emprego, educação, lazer e cultura (MOURA, 2013. p. 6).

Seria necessário, entretanto, dar um enfoque na usabilidade do Creative Commons como meio para a sociabilização do conteúdo digital. Inúmeras são as possibilidades, dentre elas, a educação (MOURA, 2013):

Estamos diante da real possibilidade de digitalização de mídias que tradicionalmente se apresentam de forma analógica na escola tradicional e que são normalmente oferecidos em sua forma física (livros, textos, xérox), transformando-as em objetos virtuais que podem ser enviados pelo sinal de

TV ou internet, trabalhados e novamente devolvidos de maneira democrática e inclusiva (MOURA, 2013, p. 10).

Vale destacar que, como citado acima, no momento em que esse material for trabalhado e novamente devolvido, poderia utilizar-se da licença Creative Commons para rotular aquele conteúdo com as informações de licenciamento de seu uso.

Mais uma vez, vale destacar a forma pela qual Moura (2013) enxergou a potencialidade da televisão digital como forma de socializar conhecimento e promover educação:

[...] fica evidente que não há mais a necessidade de emergir um novo padrão dominante, mas de garantir comunicação com total fluidez e disponibilizar meios de aprender e ensinar naturalmente, como atividades práticas e corriqueiras dos indivíduos conectados. A escola em sua forma material de cimento e telhas sempre existirá como modelo eficiente, porém será “transpassada” por todos os meios e formas de interação digital humana tornando a necessidade de se comunicar, inclusive em grupo, direito básico e garantido pelo estado à sociedade (MOURA, 2013, p. 10).

Nesse contexto, vale chamar ao texto a legislação e citar o Marco Civil da Internet (BRASIL, 2014):

Art. 4o A disciplina do uso da internet no Brasil tem por objetivo a promoção:

- I - do direito de acesso à internet a todos;
- II - do acesso à informação, ao conhecimento e à participação na vida cultural e na condução dos assuntos públicos;
- III - da inovação e do fomento à ampla difusão de novas tecnologias e modelos de uso e acesso; e
- IV - da adesão a padrões tecnológicos abertos que permitam a comunicação, a acessibilidade e a interoperabilidade entre aplicações e bases de dados.

Art. 7o O acesso à internet é essencial ao exercício da cidadania [...]

Art. 8o A garantia do direito à privacidade e à liberdade de expressão nas comunicações é condição para o pleno exercício do direito de acesso à internet (BRASIL, 2014).

Pelo que se vê o legislador promoveu o “acesso à internet” à categoria de garantia legal de todos os cidadãos brasileiros, destacando-se o seu exercício como forma de garantia da cidadania. Assim, verifica-se que o aparelho de televisão pode ser um facilitador de tecnologia para aproximar o cidadão brasileiro da rede mundial. Por fim, destaca-se que o Marco Civil privilegia o uso de novas tecnologias com padrões tecnológicos abertos, acessíveis e interoperantes.

A licença Creative Commons adéqua-se a esses padrões técnicos, de forma que decorre de licenças abertas ou com alguns usos restritos, acessível dada a sua gratuidade e interoperabilidade, uma vez que não está restrita a determinado

sistema, podendo ser utilizada nas mais diversas mídias disponíveis na convergência digital.

Nesse tópico, sugere-se a utilização das licenças de uso Creative Commons como padrão para o licenciamento dos conteúdos digitais a serem disponibilizados por meio do Sistema Brasileiro de Televisão Digital – SBTVD.

Já há vários casos de sucesso no mundo sobre o uso dos sistemas que integram a radiodifusão e a internet para prover conteúdos na televisão, destacando-se o modelo americano (ATSC 3.0), o japonês (Hybridcast), o europeu (HbbTV) e o brasileiro (DTV<sub>i</sub> – GINGA).

Apesar de usarem nomes diferentes, eles se baseiam nas instruções e padronizações já existentes e chanceladas pelo ITU, das Nações Unidas.

Dessa forma, a utilização dos sistemas híbridos que integram a radiodifusão com a internet na televisão é uma tendência mundial, criando novos modelos de negócios, com aumento na oferta de conteúdo, através da aliança entre os radiodifusores e os provedores de serviços na internet.

Portanto e diante dessa evolução que a cada dia se torna mais sólida e definitiva, a integração da radiodifusão (broadcasting) e da internet (broadband) terá grandes desafios quanto ao conteúdo trafegado nos aparelhos de televisão (1ª tela) e nos demais dispositivos eletrônicos (2ª tela).

E, diante dessas dificuldades, a hipótese levantada neste trabalho, de uso da licença de direitos autorais Creative Commons, apresenta-se viável, legal e satisfatória para auxiliar no uso e regulamentação da propriedade intelectual trafegada na televisão e nos dispositivos móveis.

## **6 Experiências de campo**

Em fevereiro de 2015, visitou-se a TV UNESP, em Bauru/SP, na qual se pôde conhecer os bastidores da emissora, ver programas e personagens criados pela própria emissora que já testa e usa o canal bidirecional para a participação de crianças em enquetes na programação infantil.

A TV UNESP é uma emissora pública vinculada à Universidade Estadual Paulista - UNESP, que desempenha importante papel de extensão universitária realizada pela universidade. Emissora de sinal aberto, transmite sua programação tanto pelo canal 45 UHF (TV analógica), quanto pelo 46.1 (TV digital) e pela internet, sendo ainda parceira da TV Brasil, emissora pública aberta nacional.

Uma iniciativa que mostra na prática o sucesso e o potencial do uso do sistema híbrido é a experiência do programa infantil Apolônio e Azulão. Como descrito por Azevedo e Cardoso (2015), esse programa foi desenvolvido pela TV UNESP de forma lúdica, utilizando bonecos que contracenam em situações corriqueiras do universo infantil da faixa entre 7 e 9 anos de idade. Apolônio é um cientista experiente, professor que traz, a cada episódio, um problema ou uma situação a ser investigada cientificamente. Azulão é um boneco azul de pelúcia, com características físicas que incentivam e representam a curiosidade dessa faixa etária. A linguagem utilizada pelo Azulão é informal para se identificar com a linguagem utilizada pelo público infantil. Os dois personagens contracenam em 12 episódios que misturam humor, entretenimento, curiosidade, educação e ciência em narrativa audiovisual dirigida às crianças, com situações de interatividade por meio de jogos e enquetes em alguns momentos dos episódios.



### A CIÊNCIA DAS PEDALADAS

Azulão aprendeu a andar de bicicleta e convenceu sua mãe Magenta que ele não precisava mais das rodinhas. Ele ficou tão empolgado que vestiu seu capacete e começou a andar de bicicleta por todos os lugares perto de sua casa.

Figura 3: Apolônio e Azulão - Programa Infantil Interativo da TV Unesp  
Fonte: TV Unesp, 2015.

Como apresentado na figura 4 e de acordo com Azevedo e Cardoso (2015), em um determinado episódio, o professor Apolônio instiga Azulão a traduzir uma palavra em inglês. Nesse momento, Azulão pede ajuda às crianças que, por meio do controle remoto, podem escolher dentre três opções mostradas na televisão. De forma divertida, o telespectador é incentivado a interagir com os personagens, criando um ambiente propício ao entretenimento e à educação das crianças.



Figura 4: Exemplo de tela interativa do programa infantil Apolônio e Azulão da TV Unesp  
Fonte: CARDOSO, AZEVEDO, 2015, p. 111.

Incentivados pela experiência, consultaram-se os artigos na revista acadêmica daquele segmento, o de TVs públicas e universitárias (ABTU, 2013; 2014) e verificou-se que há forte movimento acadêmico e científico para a pesquisa e discussão de novos usos e modelos de negócios para a TV Digital Brasileira.

Contudo, chamou a atenção a pouca preocupação quanto aos direitos autorais envolvidos nesse novo modelo de negócio com o uso da TV Digital, por ausência de tratamento jurídico do conteúdo compartilhado.

Tal fato motiva e demonstra a importância e aderência do resultado desse trabalho para a comunidade científica e, por que não dizer, para a comunidade em geral, civil e comercial, uma vez que fundamenta as reflexões e propõe uma solução plenamente viável para tratar juridicamente os conteúdos trafegados, trazendo segurança jurídica a todas as partes envolvidas no compartilhamento de conteúdo.

Sabe-se que a realidade da TV Digital no Brasil ainda está longe de atingir a sua plenitude, mas a questão é preeminente, uma vez que a transmutação da TV analógica para a TV Digital não tem retorno, é obrigatório por lei e que todas as cidades deverão, antes de finalizada a década, estar integradas ao SBTVD.

Segundo o site do Ministério das Comunicações<sup>7</sup>, no começo de 2014, já havia 4 mil emissoras e retransmissoras conectadas com a tecnologia digital em pleno funcionamento e que a cobertura já alcançava 60% (sessenta por cento) da população brasileira.

Assim, sem se prender às particularidades e restrições da amostragem realizada, percebeu-se que, apesar das dificuldades, a TV Digital avança, tendo seu prazo final para implantação definitiva em todo o território nacional definido em lei para 2018.

## **Considerações Finais**

Assim sendo, verificou-se que o sistema híbrido de radiodifusão e internet usado na TV Digital trará inúmeros benefícios, se utilizado com todas as suas potencialidades e vencida a resistência dos produtores de conteúdo que hoje estão concentrados nas mãos das grandes emissoras de televisão.

Atualmente, ainda há grande resistência das emissoras quanto à mudança e aproveitamento pleno do GINGA. As emissoras insistem em manter o modelo de negócio da televisão como há décadas funciona, no qual a emissora controla o que o telespectador está vendo e controla a hora e o momento de veicular as mensagens publicitárias e monetizar o seu negócio.

Contudo, o novo espectador, fazendo o uso de novas tecnologias (smatphones, tablets e outros), já está mudando a forma como assiste à televisão, não se sujeitando mais à grade de programação estática da emissora. Ele assiste à televisão, interagindo com as redes sociais por meio da internet, diverte-se jogando games online, enquanto passa a propaganda comercial. Enfim, a tendência é que o espectador esteja conectado quando assiste à televisão.

Nesse caminho, o uso do sistema híbrido de televisão possibilita integrar esses usos tecnológicos da internet com a televisão, possibilitando trazer para a televisão, seja na própria tela, ou por meio da 2ª tela (smatphones, tablets e outros), os conteúdos digitais.

Mas o maior atrativo do sistema híbrido e talvez a sua maior potencialidade está no fato de proporcionar a interatividade com o uso do canal de retorno, fazendo possível ao espectador sair da posição passiva de receptor de

---

<sup>7</sup> <<http://www.comunicacoes.gov.br/espaco-do-radiodifusor/tv-digital>>. Acesso em 24 de Nov. 2015.



conteúdo, tornando-o um produtor de conteúdo ou mesmo co-produtor, passando a influir na programação televisiva.

Desta forma e com este tipo de usabilidade, maior será a aderência do uso dos meios de comunicação como forma de instrumentalizar a garantia constitucional do direito à informação, fortalecendo a democracia e o exercício da cidadania, pilares de um estado democrático de direito.

Contudo, como antes delineado, toda a produção de conteúdo é considerada propriedade intelectual e, portanto, deve ter seu tratamento jurídico em consonância com a legislação de direitos autorais no Brasil.

Nesse contexto, verificou-se que a licença Creative Commons adéqua-se a esse novo modelo de negócio, possibilitando o compartilhamento de imagens, vídeos e tantas outras obras intelectuais de forma rápida, segura e principalmente legal.

O Creative Commons mostra-se adequado a essa nova realidade e permite às emissoras utilizarem-se de todo o potencial do GINGA, fomentando a criação de programas que permitam a participação e interação do espectador.

O Creative Commons pode assegurar o sucesso do uso do sistema híbrido despertando no espectador o interesse em fazer esse novo uso da televisão de forma integrada à internet, possibilitando às emissoras criarem novas formas de monetização de sua atividade, seja por meio de aplicativos, seja por meio da audiência e fidelização e tantas outras oportunidades que já existem e que também serão criadas.

A opção pelo Creative Commons está no fato de esse tipo de licença já ser reconhecida mundialmente e no fato de que seu uso simplifica a regulamentação dos direitos autorais, por meio do uso dos símbolos que facilitam o entendimento das permissões de uso.

Dessa forma, quando o espectador quiser fazer o upload de uma foto, música ou vídeo, ele pode escolher no próprio aparelho de televisão qual o tipo de licença de direito autoral ele quer utilizar, seja o copyright, seja o anonimato ou mesmo o uso do Creative Commons.

Assim o uso do CC permitiria ao telespectador subir arquivos e já licenciá-los sob a licença CC, em suas diversas formas de licenciamento de uso, tais como a citação somente com o nome do autor; uso comercial ou não; obras derivadas ou não; e assim por diante.

Sugere-se ainda que se desenvolva aplicativo que possibilite, por meio do sistema híbrido da TV Digital, subir (upload) arquivos (fotos, vídeos, músicas, desenhos e etc.) e optar por proteger os direitos autorais da sua obra, sob a licença do copyright (todos os direitos reservados), sob a licença Creative Commons (alguns direitos reservados), ou mesmo a renúncia total dos direitos sobre a obra, colocando-a em domínio público.

Com esse aplicativo, um povoado poderia participar de um programa ao vivo e difundir a sua cultura por meio do upload de um show de dança local como expressão de arte e cultura daquela comunidade, compartilhando e eternizando seus hábitos e costumes. Alunos poderiam enviar perguntas e até mesmo os rabiscos na solução de exercícios para que o professor de um programa educativo possa fazer a análise em tempo real com os telespectadores. Artistas poderiam mostrar suas ilustrações participando de uma enquete ao vivo para escolha da mascote de um programa social.

Poder-se-ia, também, no momento em que um jornal televisivo mostra o problema de uma pessoa, outro telespectador que conheça uma provável solução pode ajudar enviando para a emissora, em tempo real, um projeto, ideia ou mesmo o escrito de uma receita regional de um remédio caseiro. Creches, hospitais e comunidades poderiam compartilhar experiências, vídeos, fotos, desenhos, livros locais e o mais completo material audiovisual com uso do controle remoto da televisão, de forma legal, sem burocracia, sem papel, rápido e fácil, podendo escolher entre os diversos padrões de licenciamento disponíveis.

Esse compartilhamento favorece a educação e o exercício da cidadania, levando informações, tais como técnicas, dicas, projetos e experiências aos telespectadores, propiciando a produção do conhecimento local, podendo se tornar importante ferramenta de transformação social, possibilitando o desenvolvimento daquela comunidade influenciada pelas novas informações obtidas na televisão. Essa comunidade, por outro lado, poderá melhorar as técnicas, dicas e informações, produzindo novos conteúdos e devolvendo-os, compartilhando-os por meio da TV Digital e influenciando tantas outras comunidades, em uma espécie de um ciclo contínuo de inovação social.

Portanto, com o uso da Creative Commons, manter-se-ia o dinamismo do mundo digital, sem ferir os preceitos normativos do mundo jurídico, sociabilizando conteúdos por meio da TV digital, propiciando a promoção da educação, desenvolvimento local, cidadania e uso democrático dos meios de comunicação, garantia fundamental prevista na nossa Constituição Federal.

## Referências

ABTU. **Revista ABTU**. v. 1, n. 0, 2013. Disponível em: <<http://www.abtu.org.br/WebSite/wp-content/uploads/2013/07/Revista-ABTU-00.pdf>>. Acesso em: 16 de jun. 2017.

ABTU. **Revista ABTU**. v. 1, n. 1, 2014. Disponível em: <<http://www.abtu.org.br/WebSite/wp-content/uploads/2014/11/Revista-ABTU-n01-baixa-resolu%C3%A7%C3%A3o.pdf>>. Acesso em: 16 de jun. 2017.

ALVES, Rubem. **Entre a ciência e a sapiência**: o dilema da educação. São Paulo: Edições Loyola, 1999.

AZEVEDO, Lucas Silveira de; CARDOSO, Fabio. **Jogos educativos em TVDI**: a gameificação do GINGA. São Paulo, Set expo proceedings – SETEP, v. 1, p. 109-113, 2015. Disponível em: <[http://www.set.org.br/setep\\_/setep-v12015/](http://www.set.org.br/setep_/setep-v12015/)>. Acesso em: 16 de jun. 2017.

BRANDÃO, Carlos Rodrigues. **O que é educação?** São Paulo: Brasiliense, 1981.

BRASIL. Decreto nº 5.820, de 29 de junho de 2006. Dispõe sobre a implantação do SBTVD-T, estabelece diretrizes para a transição do sistema de transmissão analógica para o sistema de transmissão digital do serviço de radiodifusão de sons e imagens e do serviço de retransmissão de televisão e dá outras providências. Diário Oficial da União, Brasília, 2006.

BRASIL. Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014. **Estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da internet no Brasil**. Diário Oficial da União, Brasília, 2014.

CANNITO, Newton Guimarães. **A televisão na era digital**: interatividade, convergência e novos modelos de negócio. São Paulo: Summus, 2010.

CREATIVE COMMONS. **Get Creative!** 2002. Disponível em: <<https://creativecommons.org/videos/get-creative>> Acesso em: 16 de jun. 2017.

DOWBOR, Ladislau. **O que é poder local?** Coleção Primeiros Passos. São Paulo: Brasiliense, 1994.

GOBBI, Maria Cristina; MORAES, Osvando J. de. **Televisão Digital na América Latina**: Avanços e perspectivas. São Paulo: Intercom, 2012.

GOHN, Maria da Glória. Educação não-formal, participação da sociedade civil e estruturas colegiadas nas escolas. **Revista Ensaio-Avaliação e Políticas Públicas em Educação**. Rio de Janeiro, v. 14, n. 50, p. 11-25, 2006.

KROHLING, Aloísio; BOLDT, Raphael. Entre cidadãos e inimigos: o discurso criminalizante da mídia e a expansão do direito penal como instrumentos de consolidação da subcidadania. **Revista Direitos Fundamentais & Democracia**. Vol. 4., 2008. Disponível em: <<http://revistaeletronicardfd.unibrazil.com.br/index.php/rdfd/article/view/88/87>>. Acesso em: 16 de jun. 2017.

MACHADO FILHO, Francisco. Você ainda vai ter uma? **Revista da SET**, mai./jun., 2013. Disponível em: <[http://set6.tempsite.ws/revistaset\\_anteriores.asp](http://set6.tempsite.ws/revistaset_anteriores.asp)>. Acesso em: 16 de jun. 2017.

MAGALHÃES, Cláudio Márcio. **Não há a Segunda Tela sem a Primeira**: 7 razões porque a TV não vai desaparecer. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. XXXVI CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO. Manaus, 2013. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2013/resumos/R8-0706-1.pdf>>. Acesso em: 16 jun. 2017.

MEDEIROS, Amanda; LARCEDA, Juciano. As TICs e a possibilidade do jornalismo participativo enquanto prática cidadã. **Revista Extraprensa**, v. 8, n. 2, p. 98-104, jul., 2015. ISSN 2236-3467. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/extraprensa/article/view/85200/100473>>. Acesso em: 16 jun. 2017.

MORIN, Edgar. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. São Paulo: Cortez; Brasília, DF: UNESCO, 2003.

MORIN, Edgar. **A cabeça bem feita**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2003.

MOURA, Renato Terezan de. As políticas públicas de criação e sustentação do sistema brasileiro de televisão digital geram reais oportunidades de inclusão social e digital? **Encontro Internacional Participação, Democracia e Políticas Públicas**: aproximando agendas e agentes. São Paulo, UNESP, 2013 Disponível em:<<http://www.fclar.unesp.br/Home/Pesquisa/GruposdePesquisa/participacaodemocraciaepoliticaspUBLICAS/encontrosinternacionais/pdf-st08-trab-aceito-0142-5.pdf>>. Acesso em: 16 jun. 2017.

PORTELA, Karoline Grubert Bezerra; MARQUES, Márcia Gomes. Produção cultural na internet: colaboração, consumo e interação comunicativa. In: **Anais... XVII CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO CENTRO-OESTE**. Campo Grande, UFMS, 2015. Disponível em: <<http://www.portalintercom.org.br/anais/centrooeste2015/resumos/R46-0320-1.pdf>>. Acesso em: 16 jun. 2017.

TV UNESP, 2015. Disponível em: <<http://www.tv.unesp.br/apolonioeazulao/home>>. Acesso em 24 nov. 2016.

**Recebido em 18 de julho de 2017**  
**Aceito em 14 de maio de 2018**